

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan salah satu mata kuliah wajib pada berbagai program studi dan Fakultas di Universitas Trunojoyo Madura (UTM). Situs web E-KKN Universitas Trunojoyo Madura diperuntukkan bagi seluruh mahasiswa semester 7 atau mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah KKN untuk melakukan proses registrasi KKN. Website E-KKN UTM sendiri juga berfungsi untuk Mempermudah penyampaian informasi serta mempermudah mahasiswa saat melakukan pendaftaran mata kuliah KKN.

Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat (LPPM) UTM merupakan Lembaga dari Universitas Trunojoyo Madura yang bergerak pada bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Tugas dari LPPM sendiri antara lain yaitu melaksanakan koordinasi, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. *Website* E-KKN UTM juga berada di bawah kendali LPPM UTM. Sehingga Penelitian ini juga mendapatkan perizinan dari pihak LPPM UTM untuk keberlangsungan evaluasi dalam Riset ini.

Pada Penelitian terdahulu sebelumnya membahas tentang keberadaan desainer *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) semakin diminati. Salah satu alasannya adalah semakin banyak bisnis mulai menggunakan alat seluler dan berbasis web untuk pertumbuhan bisnis. Untuk menghadapi tantangan, Anda memerlukan keahlian desain UI / UX ketika datang untuk merencanakan arsitektur perangkat lunak Anda [1]. Hal tersebut berkaitan dengan penelitian ini, yang dimana juga penelitian ini yaitu membahas lebih lanjut tentang desain UI dan UX *website* E-KKN UTM.

Desain antarmuka web adalah salah satu faktor paling penting untuk dipertimbangkan saat mengembangkan situs web yang ramah pengguna. Istilah "antarmuka pengguna" (UI) sering digunakan untuk menggambarkan tampilan layar komputer yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan estetika desain yang mendasari program. Perancangan Desain *User Interface* dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Human Centered Design* [2]. *Human Centered Design* pada penelitian ini adalah jalan baru untuk menciptakan rancangan *prototype* dan melakukan pengujian untuk menyempurnakan produk, HCD berbeda dengan metode lainnya, dikarenakan metode HCD berfokus pada manusia dan berempati pada manusia sehingga sangat

berkaitan dengan penelitian ini yang juga membutuhkan solusi untuk suatu produk, jasa, maupun *software*.

Penelitian terdahulu lainnya, yang juga melihat perancangan aplikasi informasi Calon Legislatif (Caleg) dengan *user experience* yang baik diharapkan dapat memberikan informasi yang sederhana kepada masyarakat tentang Caleg. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *human centered design* pada tahap desain elemen *user interface* dan *user experience*. Setelah menganalisis konteks penggunaan dan kebutuhan pengguna, desain solusi berlanjut. Evaluasi desain solusi menggunakan metode *Heuristic evaluation* dimana analis berjumlah 3 orang ahli sebagai evaluator [3]. Pada penelitian ini *heuristic evaluation* berguna untuk *Usability testing* yang pada umumnya digunakan dalam metode *Human Centered Design*.

Pada Metode *Human Centered Design* Pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* dimana proses ini adalah proses populasi dan *sampling* yang pada penelitian terdahulu digunakan sebagai metode *sampling* yang Pilih contoh dari metode penentuan identitas yang relevan dengan tesis dan yang penulis harapkan akan membantu mereka mengatasi masalah penelitian [4]. Yang dimana pada penelitian ini proses pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan 3 tahap pengujian pada asil sampel yang telah ditentukan yaitu uji normalitas, validitas, dan reliabilitas.

Jika jumlah sampel atau pengamatan lebih dari 30, maka uji normalitas tidak diperlukan karena distribusi kesalahan pengambilan sampel telah mendekati normalitas [5]. Validitas instrumen menimbulkan pertanyaan tentang seberapa tepat mengukur apa yang perlu diukur, dan reliabilitas menimbulkan pertanyaan tentang seberapa yakin seseorang dapat berada dalam hasil percobaan atau studi berdasarkan bukti yang disajikan [6].

Dari hasil survei kuesioner yang telah disebar sebelum melakukan evaluasi desain yang sekarang, kepada beberapa responden menghasilkan hasil yang kurang puas terhadap desain *User Interface* maupun *User Experience* pada *website* E-KKN yang sekarang. Sehingga pada Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengevaluasi keseluruhan Desain UI/UX pada *Website* E-KKN Universitas Trunojoyo Madura menggunakan metode *Human Centered Design* yang menghasilkan Desain UI dan UX baru yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan *User*, serta dapat membantu untuk mempermudah *User* atau pengguna dalam mengetahui informasi kegiatan dan pendaftaran kuliah kerja nyata di universitas trunojoyo madura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan sumber sekunder dan survei kuesioner yang efisien dan tersebar luas, pertanyaan penelitian utama studi ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah desain *User Interface* dan *User Experience* yang baru dapat memperbaiki kekurangan pada desain yang sekarang ?

1.3 Tujuan & Manfaat

1.3.1 Tujuan

Untuk mengetahui desain *User Interface* dan *User Experience* baru yang dapat memperbaiki kekurangan pada desain UI dan UX sekarang.

1.3.2 Manfaat

- a) Memberikan pemahaman menyeluruh tentang desain antarmuka pada *website* E-KKN UTM menggunakan metode *Human Centered Design*.
- b) Menjadikan referensi acuan ataupun pedoman untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
- c) Manfaat bagi penulis untuk menambah wawasan ketika menghadapi masalah pada pengembangan suatu sistem pada *website* instansi.

1.4 Batasan Masalah

- 1) Hasil akhir berupa *prototype*.
- 2) *Tools* menggunakan *software* Figma.
- 3) Responden adalah mahasiswa yang telah melaksanakan KKN reguler di UTM.
- 4) Jumlah sampel responden ada 93 responden.

1.5 Metodologi Penulisan Skripsi

1) Bab I Pendahuluan

Terdiri dari materi pengantar yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta metodologi strategi penulisan skripsi.

2) Bab II Tinjauan pustaka

Merupakan bagian teori pustaka atau kerangka pemikiran yang terdiri dari kajian pustaka, kajian pustaka tentang objek penelitian, prespektif sosial tentang penelitian,

Landasan teori, dan penelitian terkait yang terdiri dari *Website E-KKN*, *Figma*, *UI/UX*, *Human Centered Design*, *Kuesioner*, *Heuristic Evaluation*, *Purposive sampling*, *Slovin*, dan pengujian data.

3) Bab III Metodologi Penelitian

Merupakan bagian yang akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan, yaitu tahapan dari metode *Human Centered Design*, penelitian pengembangan kuantitatif, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

4) Bab IV Hasil dan pembahasan

Bagian ini berisi hasil temuan penelitian dan diskusi berdasarkan data yang dianalisis menggunakan jenis metode penelitian yang dijelaskan di bagian sebelumnya (Bab 3, "Metodologi Penelitian").

5) Bab V Penutup

Merupakan bagian penutup skripsi yang berisi kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan serta terdapat saran untuk dapat mengembangkan pada penelitian selanjutnya.

6) Daftar Pustaka

Daftar pustaka digunakan sebagai paragraf tersendiri. Oleh karena itu, nomor halaman tidak dicantumkan pada halaman pertama daftar pustaka ini. Meskipun halaman ini tidak diberi nomor halaman, halaman ini disertakan dalam penomoran halaman-halaman berikutnya.